EL MERCURIO
innovación
N° 424

SANTIAGO DE CHILE | 27 | 11 | 2026
Mail: innovacion@mercurio.cl
Instagram: @innovacion_elmercurio
Linkedin: Innovación El Mercurio



PREMIO AL TALENTO DIGITAL ESCOLAR:

Equipo de Puerto Montt desarrolla innovador sistema de seguridad vial y gana la décima edición de Los Creadores

Una década cumple la iniciativa organizada por Fundación Kodea en colaboración con "El Mercurio", TVN y Medios Regionales. Un período en que ha demostrado su impacto con cientos de historias a lo largo del país que revelan cómo la tecnología puede convertirse en una potente aliada de los procesos educativos.



UN MOVIMIENTO DE INNOVACIÓN QUE SIGUE CRECIENDO

COLABORARON

BHP Foundation · Bci · Google · BID · SKY · SYNOPSYS · e · ARDIAN FOUNDATION · AMERICAN TOWER CHILE · nisum · Colbun Fundación

PATROCINARON

ChileMass · Ministerio de Educación

ORGANIZARON

kodea · EL MERCURIO · TVN · MEDIOS REGIONALES



"He sido testigo de cómo participar en esta iniciativa ayuda a los estudiantes a reconocerse como agentes de cambio, capaces de **imaginar y construir soluciones para el mundo que los rodea".**

ALEJANDRA GARCÉS
Chile country director de BHP Foundation.



CEDIDA

NeuroKids fue desarrollado por las estudiantes Matilda Urra, Masiel Sánchez y Luciana Ramírez, con el apoyo del docente Brayan Díaz.

PROYECTO GANADOR DE LA REGIÓN DE ARICA Y PARINACOTA

NeuroKids: Alerta silenciosa para una educación más inclusiva

El equipo del Colegio John Wall Holcomb (Arica) busca ayudar a estudiantes neurodivergentes.

Matilda Urra, Masiel Sánchez y Luciana Ramírez, estudiantes de 7º básico del Colegio John Wall Holcomb de Arica, desarrollaron NeuroKids, una solución tecnológica que busca ayudar a estudiantes neurodivergentes que experimentan sobrecarga sensorial en la sala de clases. La iniciativa aborda una dificultad cotidiana: cuando el ruido y los estímulos del entorno se vuelven abrumadores, pedir ayuda discretamente al profesor puede resultar casi imposible, especialmente cuando no está permitido utilizar el celular.

Para enfrentar este problema, las estudiantes crearon un pequeño dispositivo que alumnos con diagnóstico pueden llevar en su ropa. Cuando uno de ellos se siente sobrepasado durante la clase, puede presionar un botón y enviar una alerta silenciosa al profesor, sin tener que exponerse frente a sus compañeros ni interrumpir la actividad.

El sistema también contempla una plataforma web desarrollada desde cero por las propias creadoras. A través de ella, el docente recibe la notificación y, simultáneamente, se alerta al equipo de Convivencia Educativa, que puede acudir a la sala para prestar apoyo al estudiante.

Tanto la programación de la Micro:bit como el desarrollo de la plataforma fueron realizados por las integrantes del proyecto. De esta manera, NeuroKids busca facilitar una respuesta oportuna ante situaciones de sobrecarga sensorial. Sus creadoras destacan que la herramienta no solo apoya la labor docente sin interrumpir las clases, sino que también busca prevenir crisis y devolver autonomía a los estudiantes. Su propuesta se resume en una frase: "NeuroKids, tecnología que escucha".

PROYECTO GANADOR DE LA REGIÓN DE TARAPACÁ

Salvando a Salvador: Arnés inteligente para acompañar a las mascotas mayores

El equipo del Colegio Diocesano Obispo Labbé (Iquique) se inspiró en una mascota para su propuesta.

Salvador es un perro de 17 años que enfrenta tres condiciones que dificultan su vida cotidiana: discapacidad visual, auditiva y deterioro cognitivo. Su historia inspiró a un grupo de estudiantes de Iquique a desarrollar una solución para ayudarlo a desplazarse con mayor seguridad y conservar su autonomía. Así nació Salvando a Salvador, un arnés inteligente que busca facilitar el cuidado de mascotas adultas mayores.

El dispositivo, creado por Bastián Carvajal, Mauricio López y Martín Luz, alumnos de 3º y 4º medio del Colegio Diocesano Obispo Labbé, incorpora sensores que detectan obstáculos y reconocen patrones de movimiento. Cuando identifica un objeto en el camino, el arnés puede orientar al perro mediante vibraciones que le indican hacia dónde dirigirse, funcionando como una guía para sus desplazamientos.

El sistema también registra la actividad de la mascota durante el día y construye una rutina a partir de sus movimientos. Con esos datos, los estudiantes incorporaron inteligencia artificial para identificar cambios en su comportamiento y detectar posibles alteraciones en sus hábitos.

Sus creadores buscan demostrar que el envejecimiento no tiene por qué marcar el fin de la autonomía de las mascotas, porque "envejecer no debería significar dejar de acompañarlo, sino encontrar nuevas formas de cuidar", aseguran.



"La tecnología alcanza su verdadero valor cuando amplifica el talento humano; por eso, junto a las escuelas debemos ir más allá de la alfabetización digital".

CRISTÓBAL LEA-PLAZA
Government Affairs & Public Policy Manager de Google Chile.



CEDIDA

Los integrantes del equipo son Bastián Carvajal, Mauricio López y Martín Luz, quienes contaron con la guía del profesor Víctor Flores.

ESTE AÑO POSTULARON MÁS DE 700 PROYECTOS AL CONCURSO DE TALENTO DIGITAL ESCOLAR

La tecnología como solución a retos **cotidianos:** las ideas de los ganadores regionales de Los Creadores 2026

La presencia de microplásticos en el agua, la inclusión dentro de la escuela, el incentivo al reciclaje, los incendios forestales, la seguridad vial e incluso las dificultades para la exploración submartina fueron parte de los temas que estuvieron este año en el radar de los más de mil estudiantes de 6° básico a 4º medio que participaron de la iniciativa que impulsan Fundación Kodea, "El Mercurio", TVN y Medios Regionales. Por cierto, no estuvieron al margen las propuestas que incorporan un virtuoso uso de la IA. **FRONNY DI GIAMMARINO**



"Crecer de la mano de una industria de servicios basada en conocimiento comienza mucho antes de entrar a la educación superior o el mundo laboral. Empieza en la sala de clases, cuando niñas, niños y jóvenes usan la tecnología para crear e innovar frente a los problemas de su día a día".

KATHARINA FALKNER-OLMEDO
Representante del Grupo BID en Chile.



CEDIDA

Los integrantes del equipo son Annais Ocaranza y Pablo Sepúlveda, quienes fueron guiados por el profesor Diego Araya.

PROYECTO GANADOR DE LA REGIÓN DE ANTOFAGASTA

The FELEO: Rescatando equipos científicos desde el fondo del mar

El equipo del Colegio San Ignacio (Calama) apunta a evitar la pérdida de información relevante para la oceanografía.

La pérdida de un equipo oceanográfico sumergido puede significar mucho más que el costo del instrumento: también implica perder años de información científica y, en ocasiones, exponer a investigadores a arriesgadas inmersiones para intentar recuperarlo. Para enfrentar este problema, Annais Ocaranza y Pablo Sepúlveda, estudiantes de cuarto medio del Colegio San Ignacio de Calama, desarrollaron The FELEO (Facilitador de Extracción y Localización de Equipos Oceanográficos), un dispositivo que permite llevar estos instrumentos de vuelta a la superficie.

El sistema consiste en un módulo de rescate que se acopla a los sensores y funciona mediante una electrónica controlada por Arduino y alimentada por una batería. A través de un temporizador, se activa un servomotor que libera aire comprimido desde un cilindro de buceo y llena un flotador. Este mecanismo permite que el equipo ascienda hasta la superficie para ser recuperado por los investigadores.

Una de las características del proyecto es su sistema de localización. El GPS permanece apagado mientras el dispositivo está sumergido y se activa cuando alcanza la superficie. En ese momento, envía un mensaje al celular del investigador con las coordenadas exactas del equipo, facilitando su ubicación y recuperación.

La iniciativa busca reducir los riesgos asociados a las operaciones de rescate, evitar la pérdida de información relevante para la ciencia y prevenir que los instrumentos abandonados terminen convirtiéndose en contaminantes del entorno marino.

PORYECTO GANADOR DE LA REGIÓN DE ATACAMA

MicroAlerta: Detectando los microplásticos que respiramos

El equipo del Colegio Cervantino (Copiapó) decidió hacer algo para entender qué contiene el aire de su ciudad.

Todos respiramos aire, pero ¿sabemos qué partículas contiene? Esa pregunta motivó a Dante Pavez y Cristóbal Vergaray, estudiantes de cuarto medio del Colegio Cervantino de Copiapó, a desarrollar MicroAlerta, un proyecto que busca generar información local sobre la presencia de partículas compatibles con microplásticos que se depositan desde el aire.

Para investigarlo, los estudiantes instalaron colectores pasivos en puntos estratégicos de la ciudad, donde recolectan muestras que luego analizan en laboratorio. Mediante la aplicación de azul de metileno y la observación al microscopio, buscan identificar posibles microplásticos y estudiar su presencia en el entorno.

A partir de estos registros crearon MicroAlerta, una plataforma web que integra los resultados de las muestras con variables meteorológicas. Además, incorpora un *software* de dispersión que modela el comportamiento de las partículas y presenta sus niveles de riesgo en un mapa con un sistema de semáforo. Esta herramienta permite visualizar las alertas y comparar los registros obtenidos.

La iniciativa busca transformar los resultados de una investigación escolar en información accesible para la comunidad, promoviendo la educación ambiental y el autocuidado preventivo. Así, sus creadores buscan convertir una amenaza invisible en información útil para proteger a la comunidad.



CEDIDA

El proyecto fue impulsado por los alumnos Dante Pavez y Cristóbal Vergaray,quienes fueron apoyados por la profesora Miriam Arriagada.



"Debemos fortalecer, junto a las escuelas, la enseñanza de ciencias y computación, así como el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y el aprendizaje continuo. De este modo, podrán no solo adoptar las tecnologías del futuro, **sino también crearlas y liderar su desarrollo desde Chile".**

VICTOR GRIMBLATT
R&D Engineering, executive director y general manager de Synopsys.



CEDIDA

Aqualeptic fue ideado por Isaac Vílchez, Kihara Cortés y Valentina Castro, con el apoyo de la docente Marjorie Ibacache.

PROYECTO GANADOR DE LA REGIÓN DE COQUIMBO

Aqualeptic: Inteligencia artificial para evaluar la calidad del agua en casa

El equipo del Colegio Raúl Silva Henríquez (Ovalle) creó una solución que validó con 32 vecinos.

¿Cómo saber si el agua que consumimos está en buenas condiciones? Esa pregunta motivó a Isaac Vílchez, Kihara Cortés y Valentina Castro, estudiantes de cuarto medio del Colegio Raúl Silva Henríquez de Ovalle, a desarrollar Aqualeptic, una aplicación móvil que busca enseñar a las personas a evaluar características del agua desde sus hogares y tomar decisiones informadas sobre su consumo.

La iniciativa surgió a partir de los problemas de suministro y la preocupación de la comunidad por la calidad del agua tras episodios de intensas precipitaciones en la zona. Para responder a esta inquietud, los estudiantes crearon una herramienta educativa que combina cápsulas audiovisuales con protocolos caseros para realizar mediciones de pH, turbidez y dureza del agua.

Desarrollada con la plataforma Base44, la aplicación incorpora además un chatbot de inteligencia artificial entrenado con la norma chilena 409 sobre calidad del agua potable. Este asistente interpreta las observaciones ingresadas por los usuarios y entrega orientación sobre posibles medidas preventivas.

El equipo validó la aplicación con 32 vecinos. Según los resultados presentados por sus creadores, el 100% manifestó sentirse capacitado para tomar decisiones informadas sobre su consumo de agua.

Con Aqualeptic, los estudiantes buscan acercar conocimientos científicos a la comunidad y entregar herramientas para comprender mejor la calidad del agua y tomar decisiones informadas sobre su consumo.

PROYECTO GANADOR DE LA REGIÓN DE VALPARAÍSO

Safety Service: Manga inteligente para prevenir lesiones en el tenis

El equipo del Instituto Chacabuco (Los Andes) enfocó sus esfuerzos en una solución para la salud deportiva.

Los movimientos repetitivos y una técnica inadecuada pueden aumentar el riesgo de lesiones entre quienes practican tenis. Para enfrentar este problema, Isidora Gacitúa, Bruno Gacitúa y Facundo Gacitúa, tres estudiantes y tenistas de 6° básico, 1° medio y 3° medio del Instituto Chacabuco de Los Andes, desarrollaron Safety Service, una manga inteligente que detecta movimientos de riesgo durante el saque y alerta al jugador en tiempo real.

El dispositivo incorpora dos sensores ubicados en la muñeca y el antebrazo, que permiten medir los movimientos y los ángulos de la articulación. Cuando identifica una mecánica potencialmente riesgosa, activa una alerta mediante una luz LED y vibraciones, para que el deportista pueda corregir su movimiento.

La solución utiliza un microcontrolador ESP32 y sensores IMU, que registran los movimientos y transmiten los datos a través de Bluetooth a una aplicación móvil. Esta plataforma permite visualizar los resultados en tiempo real, consultar el historial y seguir la evolución del jugador.

Con un costo aproximado de $50.000 en materiales, el proyecto busca acercar herramientas de análisis biomecánico a deportistas que no siempre tienen acceso a tecnologías especializadas. Sus creadores resumen su propuesta en una frase: "El futuro del deporte es la prevención inteligente".



"Las grandes ideas pueden nacer en cualquier lugar y merecen la oportunidad de llegar lejos. Por eso, nos llena de orgullo acercar a estos jóvenes a nuevas experiencias y oportunidades para que su talento e ideas lleguen a donde pueden generar reales impactos".

MARÍA ELENA COOPER
Gerenta de Asuntos Corporativos y Sostenibilidad de SKY Airline.



CEDIDA

La manga inteligente fue creada por Isidora Gacitúa, Bruno Gacitúa y Facundo Gacitúa, con el apoyo de Victoria Escobar.



CEDIDA

Los creadores de EcoBuddy son Yair Shats y Emilio Roseney, quienes fueron guiados por la profesora Alejandra Meza.

PROYECTO GANADOR DE LA REGIÓN METROPOLITANA

EcoBuddy: El robot que transforma el reciclaje en un juego

El equipo del Instituto Hebreo Dr. Chaim Weizmann-ORT (Lo Barnechea) indagó cuáles son las razones que alejan a los niños del recicljae y, con esos datos, diseñó su solución.

Saber qué residuos se pueden reciclar no siempre significa que los niños lo hagan. Esa fue una de las conclusiones de Yair Shats y Emilio Roseney, estudiantes de cuarto medio del Instituto Hebreo Dr. Chaim Weizmann-ORT, quienes consultaron a 61 niños y comprobaron que el 86% respondió correctamente qué materiales se pueden reciclar. El desafío, entonces, no era solo enseñarles, sino motivarlos a convertir ese conocimiento en un hábito. Así nació EcoBuddy, un robot que reconoce residuos, orienta su clasificación y premia a quienes reciclan.

El dispositivo utiliza una cámara para fotografiar los objetos que los niños depositan y un sistema de inteligencia artificial para determinar si son reciclables. Luego, entrega información sobre el residuo y explica cómo aprovecharlo. De esta manera, busca transformar el momento de reciclar en una experiencia educativa e interactiva.

La iniciativa también incorpora una aplicación móvil en la que cada residuo depositado queda registrado y se convierte en monedas virtuales. Estas recompensas permiten cuidar y hacer crecer una mascota virtual, vinculando el reciclaje con una dinámica de juego que incentiva la participación.

El desarrollo tecnológico combina dos cámaras, sensores, un Arduino, motores y un computador que ejecuta el sistema de reconocimiento. Tras tres prototipos, EcoBuddy ya es utilizado por estudiantes desde kínder hasta cuarto básico.

Sus creadores buscan demostrar que la tecnología y el juego pueden transformar el conocimiento sobre reciclaje en acciones concretas.



"Integrar la tecnología y la innovación desde la etapa escolar permite que niños, niñas y adolescentes descubran su capacidad para crear, resolver problemas y transformar su entorno".

PAOLA ALVANO CONTADOR
Gerenta de Asuntos Corporativos y Sostenibilidad de Banco Bci.

PROYECTO GANADOR DE LA REGIÓN DE O'HIGGINS

Kápen: Tecnología que acelera el compostaje en casa

El equipo del Liceo Municipal Óscar Castro Zúñiga (Rancagua) buscó facilitar y hacer más cómodo este modelo de procesamiento de residuos orgánicos.

María Uzcátegui, Alonso Vergara y Mateo Valdés, estudiantes de 7º básico y 4º medio del Liceo Municipal Óscar Castro Zúñiga de Rancagua, identificaron algunas de las principales barreras que dificultan el compostaje en los hogares: la falta de tiempo y espacio, además de la lentitud del proceso natural de descomposición. Para enfrentar este desafío, desarrollaron Kápen, una compostera automatizada que busca acelerar la transformación de residuos orgánicos en fertilizante y facilitar esta práctica en espacios domésticos.

El dispositivo cuenta con sensores que miden la humedad, el oxígeno y la temperatura del compost. Con esta información, un sistema controlado por Arduino regula la ventilación y activa un mecanismo de aspas giratorias que mezcla el material, ayudando a mantener condiciones adecuadas para su descomposición.

Su diseño compacto, de solo cuatro litros de capacidad, busca convertirlo en una alternativa para el compostaje doméstico. Además, los estudiantes incorporan materiales reciclados en los componentes que están en contacto directo con los residuos, con el propósito de aumentar su durabilidad.

La propuesta combina programación, termodinámica y diseño 3D para simplificar una práctica que permite transformar los desechos orgánicos en un recurso aprovechable. Así, sus creadores buscan hacer del compostaje una alternativa más accesible para los hogares y contribuir a reducir los residuos que terminan en la basura.

La idea del proyecto fue de María Uzcátegui, Alonso Vergara y Mateo Valdés, quienes fueron acompañados por la profesora Pía Luna.



CEDIDA



"Cuando les damos a los jóvenes oportunidades y herramientas, son capaces de mirar los desafíos de su entorno, soñar en grande y convertir sus ideas en soluciones concretas, volviéndose protagonistas de la transformación de sus comunidades".

BÁRBARA WIELANDT
Directora ejecutiva de Fundación Colbún.



CEDIDA

La propuesta fue diseñada por Ignacia Garrido, Catalina Vallejos, Isidora Ortega y Monserrat Sepúlveda, con el apoyo del profesor Gustavo González.

PROYECTO GANADOR DE LA REGIÓN DEL MAULE

PhytoStop: Solución natural para prevenir incendios forestales

El equipo de la Escuela El Libertador (Parral) pensó en una forma de reforzar los cortafuegos y controlar el crecimiento de malezas, para evitar la propagación de este tipo de siniestros.

La prevención de incendios forestales requiere proteger especialmente las zonas cercanas a sectores habitados. Con ese objetivo, Ignacia Garrido, Catalina Vallejos, Isidora Ortega y Monserrat Sepúlveda, estudiantes de 8º básico de la Escuela El Libertador de Parral, desarrollaron PhytoStop, una solución que combina un herbicida natural elaborado a partir de acículas de pino con tecnología para reforzar los cortafuegos y controlar el crecimiento de malezas.

El proyecto contempla la elaboración de un compuesto orgánico que funciona como herbicida natural y busca mantener despejadas las franjas de protección cercanas a las comunidades. A esta solución se suma PhytoStop Smart, un dispositivo fabricado mediante impresión 3D que se adapta a pulverizadoras manuales convencionales y permite controlar la aplicación del producto.

El sistema incorpora sensores e inteligencia artificial para gestionar las válvulas, procesar datos en tiempo real y registrar cada intervención. Además, cuenta con una aplicación que permite identificar zonas críticas donde aplicar el compuesto y organizar las labores de prevención.

La iniciativa busca ofrecer una alternativa económica y sustentable para el control de malezas y contribuir a la protección de las comunidades frente a los incendios forestales. Así, sus creadoras combinan el aprovechamiento de un recurso natural con herramientas tecnológicas para fortalecer las estrategias de prevención.

PROYECTO GANADOR DE LA REGIÓN DE ÑUBLE

Silabario Interplanetario: Una cabina espacial para aprender jugando

El equipo del Liceo Manuel Bulnes (comuna de Bulnes) demuestra que los videojuegos pueden ser aliados de los aprendizajes de base.

Leer no siempre significa comprender, y cuando esa habilidad falla, también se dificulta el aprendizaje de otras materias. Con ese desafío en mente, Andrea Sepúlveda, Romina Lagazzi, Dana Galindez y Javiera Elgueta, estudiantes del Liceo Manuel Bulnes de Bulnes, desarrollaron Silabario Interplanetario, una propuesta educativa inmersiva que transforma la comprensión lectora en una misión espacial.

El proyecto utiliza un videojuego desarrollado en Roblox, en el que los estudiantes se convierten en astronautas y deben superar distintas misiones y desafíos de lectura para avanzar y reconstruir una nave espacial. La aventura comienza con un diagnóstico lector que permite adaptar las actividades al nivel de cada participante.

Pero la propuesta va más allá de la pantalla. Las estudiantes construyeron una cabina interactiva que incorpora tecnología Arduino para conectar el videojuego con el mundo físico mediante movimientos, vibraciones, luces y sonidos. Así, los participantes viven una experiencia que combina gamificación, tecnología y aprendizaje.

El proyecto fue concebido como una solución educativa portátil, desmontable y de bajo costo, con el propósito de facilitar su implementación en otros establecimientos. Sus creadoras buscan despertar la motivación por la lectura y fortalecer una habilidad fundamental para aprender ciencias y matemáticas, resolver problemas y desenvolverse en la vida cotidiana.



"Durante 10 años, Los Creadores ha demostrado que los estudiantes, lejos de ver la tecnología con miedo o cegarse por ella, son capaces de usarla para resolver desafíos que les preocupan **y profundizar sus aprendizajes de habilidades vitales para el siglo XXI".**

MANUEL FERNÁNDEZ
Editor de Innovación de "El Mercurio".



CEDIDA

El Silabario Interplanetario es obra de Andrea Sepúlveda, Romina Lagazzi, Dana Galindez y Javiera Elgueta, junto a su guía, la profesora Carolina Cartes.



El proyecto fue desarrollado por Luckas Acuña, Martina Arévalo y Constanza Ananías, con la guía del profesor Jaime Molina.

PROYECTO GANADOR DE LA REGIÓN DEL BIOBÍO

EcoMath CO_2: Matemáticas para reducir la huella de carbono

El equipo del Liceo Bicentenario de Excelencia Nuevo Mundo (Mulchén) decidió profundizar en cuántos gases de efecto invernadero emiten por el solo hecho de llegar a clases.

Todos llegan al colegio, pero ¿generan la misma huella de carbono al hacerlo? Esa pregunta motivó a Luckas Acuña, Martina Arévalo y Constanza Ananías, estudiantes de 2º y 4º medio del Liceo Bicentenario de Excelencia Nuevo Mundo de Mulchén, a desarrollar EcoMath CO_2, una plataforma web interactiva que permite calcular y comprender las emisiones asociadas a los desplazamientos escolares.

La herramienta utiliza datos como el medio de transporte, la distancia recorrida y la frecuencia de los viajes para estimar la huella de carbono de cada persona. A través de gráficos y cálculos matemáticos, los usuarios pueden visualizar su impacto ambiental y comparar distintos escenarios. Por ejemplo, evaluar cuánto podrían reducir sus emisiones si reemplazaran el automóvil por la bicicleta algunos días de la semana.

Uno de los elementos diferenciadores de la plataforma es que no entrega solamente un resultado: también permite revisar las variables consideradas, comprobar los cálculos y consultar las fuentes utilizadas para las estimaciones. Así, busca convertir los datos en información comprensible y útil para tomar decisiones.

El proyecto apunta inicialmente a la comunidad escolar, con el propósito de promover la educación ambiental y demostrar cómo las decisiones cotidianas de transporte influyen en las emisiones de gases de efecto invernadero. Sus creadores buscan transformar un desafío global, como el cambio climático, en acciones locales basadas en datos.



"Acercar la tecnología y la innovación a niñas, niños y jóvenes desde sus primeros años de formación es mucho más que enseñarles nuevas habilidades: es abrirles puertas, reducir brechas sociales y generar oportunidades que muchas veces no están al alcance de todos".

CAROLINA LOW
Sales manager de Nisum Chile.

PROYECTO GANADOR DE LA REGIÓN DE LA ARAUCANÍA

AURA-DESK: Tecnología para escuchar mejor en la sala de clases

El equipo formado por estudiantes de los colegios San Francisco de Asís y Saint George (Angol) unieron fuerzas para fomentar la inclusión en las aulas.

En una sala de clases, el ruido ambiental puede convertirse en una barrera para quienes tienen dificultades auditivas y utilizan audífonos o implantes cocleares. Para enfrentar este desafío, estudiantes de segundo medio dos colegios particulares subvencionados de Angol desarrollaron AURA-DESK, un pupitre acústico inteligente que busca mejorar la experiencia de aprendizaje de estos alumnos.

El prototipo incorpora paneles microperforados y un sistema de micrófonos periféricos distribuidos estratégicamente en el aula, especialmente cerca de la pizarra y del escritorio del docente. Así, busca captar tanto la voz del profesor como las intervenciones de los estudiantes desde distintos puntos de la sala, sin depender de un único micrófono.

El sistema contempla, además, tecnología de cancelación de ruido mediante ondas sonoras invertidas, con el objetivo de reducir el sonido ambiental que puede saturar y confundir a quienes utilizan dispositivos auditivos. También permite regular la sensibilidad de los micrófonos para adaptar la captación del audio.

Con esta iniciativa, sus creadores buscan priorizar las voces por sobre el ruido de fondo y favorecer una experiencia auditiva más natural y funcional, contribuyendo a crear entornos de aprendizaje más inclusivos.

La propuesta fue generada por Belén Castro, Cristián Valenzuela e Isidora Villanueva, con el apoyo de Javiera Cartes.



CEDIDA


CEDIDA

La solución fue desarrollada por Lucía Madrid, Josefa Durán, León Von Bernhardi y Julián Muñoz, con la guía del profesor Gabriel Domancic.

PROYECTO GANADOR DE LA REGIÓN DE LOS RÍOS

EcompostIA: Compostera inteligente que anticipa las condiciones climáticas del sur

El equipo del Colegio San Marcos (Valdivia) construyó su propuesta observando las dificultades específicas que enfrenta esta práctica en la zona.

En muchas localidades de la Región de Los Ríos, el camión de la basura pasa una vez a la semana, mientras que las lluvias y la humedad extrema dificultan el compostaje tradicional. Frente a este escenario, Lucía Madrid, Josefa Durán, León Von Bernhardi y Julián Muñoz crearon EcompostIA, una compostera inteligente que busca facilitar el tratamiento de residuos orgánicos en los hogares.

El sistema incorpora sensores que monitorean gases, humedad, temperatura y capacidad de la compostera. Estos datos se envían a una plataforma en línea y son procesados mediante inteligencia artificial para evaluar las condiciones del compostaje y anticipar cómo podrían afectarlo fenómenos climáticos, como las olas de frío o el calor extremo.

La información llega a una aplicación móvil que entrega recomendaciones diarias para orientar al usuario durante el proceso y favorecer la obtención de abono. Además, permite identificar, a partir de una fotografía, qué residuos son compostables y cuáles no, y localizar mediante geolocalización los puntos de reciclaje más cercanos.

Con esta propuesta, sus creadores —alumnos de 6º y 8º básico del Colegio San Marcos de Valdivia— buscan convertir un problema cotidiano de gestión de residuos en una oportunidad para impulsar la economía circular en los hogares de la región, combinando tecnología e innovación.


CEDIDA

El equipo ganador de Los Lagos y también a nivel nacional está integrado por Mario Felipe Díaz, Luciano Ñirril, Diego Vega y Agustina Valdebenito, y fue guiado por el docente Erwin Yáñez.

PROYECTO GANADOR DE LA REGIÓN DE LOS LAGOS

Open Eye: Detectar el cansancio al volante para evitar accidentes

El equipo del Colegio San Maximiliano Kolbe (Puerto Montt) construyó una solución para la seguridad vial que conquistó al jurado y se convirtió en la ganadora a nicel nacional. En 2027, los cuatro alumnos viajarán a boston para presentar su prototipo en el ecosistema de Massachusetts.

Apenas tres segundos de microsueño pueden tener consecuencias graves al volante. A 50 km/h, ese breve lapso equivale a recorrer cerca de 41 metros con los ojos cerrados. Frente a este riesgo, Felipe Díaz, Luciano Ñirril, Diego Vega y Agustina Valdebenito desarrollaron Open Eye, un prototipo que busca identificar señales de cansancio y advertir al conductor antes de que se produzca un accidente. Sus desarrolladores son estudiantes de 1º medio del Colegio San Maximiliano Kolbe de Puerto Montt.

El sistema utiliza cámaras infrarrojas para analizar los ojos y otros indicadores asociados a la fatiga, como los parpadeos, los movimientos de cabeza y la dirección de la mirada. A partir de esa información, una aplicación entrega un diagnóstico rápido sobre el estado de alerta del conductor.

Para procesar los datos, el prototipo incorpora un microcontrolador ESP32 que los envía a un servidor, donde son analizados mediante inteligencia artificial. Según el nivel de riesgo identificado, el sistema busca activar alertas para advertir sobre posibles episodios de somnolencia.

Más que detectar un accidente, Open Eye apunta a anticiparse a él. Sus creadores buscan contribuir a la seguridad vial mediante la prevención, junto con educar y concientizar sobre los peligros de conducir con fatiga.



"El impacto al integrar el desarrollo tecnológico y favorecer la innovación desde las primeras etapas de la formación escolar de niñas y niños es inmenso: abre oportunidades de movilidad social, genera impacto en las comunidades locales y **desarrolla la plasticidad que nuestra juventud necesita para afrontar los cambios disruptivos que depara el futuro".**

FRANCO CASTRO
Client solutions analyst de Ardian.



"Jóvenes de todo Chile están convirtiendo creatividad e innovación en soluciones concretas para enfrentar desafíos reales de inclusión, sostenibilidad y calidad de vida. Impulsar hoy ese gran talento digital es abrir nuevas posibilidades para el presente y el futuro".

JUAN PABLO GARCÍA
Director, Sustainability & Stakeholder Engagement de American Tower Corporation.


CEDIDA

Pulsar fue desarrollado por Diana Urrutia, Monserrat Barría, Nahiara Silva y Emilia Quijada, con el apoyo del profesro Luis Fernando López.

PROYECTO GANADOR DE LA REGIÓN DE AYSÉN

Pulsar: Mediciones de presión arterial más confiables

El equipo del Liceo Bicentenario Altos del Mackay (Coyhaique) se propuso mejorar la calidad de estos exámenes, sobre todo en las personas mayores.

Medirse la presión arterial en casa parece sencillo, pero una postura incorrecta o no respetar el tiempo de reposo pueden alterar los resultados. Para enfrentar este problema, las alumnas de 7º básico y 3º medio Diana Urrutia, Monserrat Barría, Nahiara Silva y Emilia Quijada desarrollaron Pulsar, una prenda inteligente que busca estandarizar el procedimiento y reducir los errores durante la medición, especialmente entre los adultos mayores.

El prototipo incorpora sensores ubicados en el brazo, antebrazo y torso, que verifican que la persona mantenga la posición adecuada y cumpla con el tiempo de descanso antes de iniciar el proceso. Su funcionamiento se basa en un sistema de señales tipo semáforo: rojo indica que se debe corregir la postura, amarillo que es necesario permanecer quieto y respetar el reposo, y verde que ya se puede realizar la medición.

Una vez que se cumplen las condiciones, el sistema permite activar un tensiómetro convencional o hacerlo de manera automática. Así, busca ayudar a que las mediciones domiciliarias sean más consistentes y entregar información confiable para el seguimiento de la presión arterial.

Con Pulsar, sus creadoras apuntan a que una medición correcta comience antes de apretar el botón del tensiómetro, facilitando el autocuidado y evitando errores que podrían influir en las decisiones sobre la salud.



"Niñas, niños y jóvenes se hacen cargo de cuestiones que, como adultos, no vemos o no les damos la debida importancia y eso da esperanza. **Ese ojo crítico los ayudará a tomar mejores decisiones en lo que sea que dediquen sus vidas".**

MARIANA HIDALGO
Directora de Programación de NTV.

PROYECTO GANADOR DE LA REGIÓN DE MAGALLANES Y DE LA ANTÁRTICA CHILENA

H2volta: Energía limpia para iluminar comunidades

El equipo del Liceo Juan Bautista Contardi (Punta Arenas) cree que su solución pude ayudar a combatir la denominada "pobreza energética".

Más de 668 millones de personas en el mundo aún viven sin acceso a electricidad, una realidad que limita actividades cotidianas como estudiar o trabajar después del anochecer. Frente a este desafío, los estudiantes de 1º y 2º medio Rodrigo Espinoza, Darío Toledo, Javiera Sánchez y Gabriel Aguilera desarrollaron H2volta, un dispositivo portátil que utiliza hidrógeno para generar electricidad e iluminar espacios mediante una luz LED.

La propuesta aprovecha la combinación de hidrógeno y oxígeno para producir energía eléctrica. Según explican sus creadores, el sistema utiliza agua como punto de partida para almacenar energía y liberarla cuando se necesita, ofreciendo una alternativa que busca mantener la iluminación sin depender de las condiciones climáticas.

El dispositivo está pensado para comunidades aisladas o que no cuentan con una conexión segura y permanente a la red eléctrica, como sectores rurales. Durante su funcionamiento, permite encender una luz LED sin generar emisiones contaminantes.

Con H2volta, sus creadores buscan aportar a la reducción de la pobreza energética y acercar soluciones basadas en hidrógeno a lugares donde contar con iluminación puede marcar una diferencia en la vida diaria.


CEDIDA

Los integrantes del equipo son Rodrigo Espinoza, Darío Toledo, Javiera Sánchez y Gabriel Aguilera, quienes fueron apoyados por el docente Rodrigo Ponce.



HÉCTOR FLORES

EN EL MARCO DE LOS DIEZ AÑOS DEL PREMIO DE TALENTO DIGITAL ESCOLAR

De los laboratorios al EtMday: la semana en que los finalistas de Los Creadores recorrieron el ecosistema de innovación



“Vivirlo juntas fue increíble, y también poder presentar nuestro proyecto a personas que veíamos tan lejanas cuando empezamos, porque nuestro proyecto nació en La Araucanía, bien lejos de la capital”.

LAURA ÁLVAREZ
Integrante de Synautis, equipo ganador 2025.

Durante cinco días, estudiantes de distintas regiones de Chile y Perú compartieron con líderes del emprendimiento, exploraron nuevas tecnologías y visitaron universidades y La Moneda, en la antesala de la gran final de la décima edición del certamen.

FERNANDA GUAJARDO

Un día estaban conversando con empresarios y referentes del emprendimiento nacional; al siguiente, experimentando con robótica en una universidad y recorriendo los pasillos de La Moneda. Poco después, eran ellos quienes tomaban el micrófono y subían al escenario de uno de los mayores encuentros de innovación del país para presentar las soluciones tecnológicas que habían desarrollado desde sus territorios.

Así fue la semana que vivieron los ganadores regionales de Los Creadores 2026 y el equipo vencedor de Perú, quienes llegaron a Santiago para participar en la tradicional Gira de Innovación del Premio de Talento Digital Escolar, iniciativa impulsada por Fundación Kodea, “El Mercurio”, TVN y Medios Regionales, que este año celebra su primera década.

Entre el 16 y el 20 de noviembre, los estudiantes y sus docentes dejaron atrás sus salas de clases para adentrarse en distintos espacios del ecosistema nacional, conocer otras experiencias de emprendimiento y descubrir hasta dónde podrían llegar sus propias ideas. Para más de la mitad de los escolares, esta era, además, su primera visita a la capital.

El recorrido comenzó con una jornada de bienvenida en la que, entre juegos y dinámicas grupales, los jóvenes tuvieron la oportunidad de conocer a quienes, pese a estar separados por cientos de kilómetros, compartían su interés por la tecnología y la búsqueda de soluciones a problemáticas de sus comunidades.

Después, bajo el lema “Una conexión que transforma”, los equipos llegaron hasta la sede de Icare. Allí, las conversaciones con empresarios, ejecutivos y referentes de la innovación les permitieron acercarse al mundo del emprendimiento desde la experiencia de quienes han convertido sus ideas en empresas.

Una de ellas fue Alejandra Mustakis, quien presentó su libro “Un emprendimiento para cada día”, un libro infantil desarrollado junto a María Elba Chahuán que reúne cuentos y actividades inspirados en historias reales de emprendedores de Arica a Magallanes. A través de relatos ilustrados y ejercicios, la publicación busca estimular la creatividad, la curiosidad y la perseverancia desde la infancia, acercando el emprendimiento a los niños no necesariamente como la creación de una empresa, sino como la capacidad de imaginar soluciones, aprender de los errores y transformar su entorno.

“Son excepcionales los proyectos, con mucho propósito, con mucha capacidad. Cuando uno ve esta juventud queda muy entusiasmada y contenta con el futuro de Chile”, destacó Mustakis.

Entre las actividades, también hubo tiempo para descubrir Santiago desde las alturas. Los escolares recorrieron el cerro San Cristóbal y disfrutaron de un paseo en teleférico, una de las experiencias favoritas de quienes visitaban por primera vez la capital.

El miércoles, la ruta conectó la investigación científica con el mundo público. En la Universidad de los Andes, los estudiantes recorrieron espacios de innovación biomédica y participaron en experiencias prácticas de robótica y Arduino, acercándose a disciplinas y herramientas que podrían incorporar en futuras iniciativas.

También llegaron hasta el Palacio de la Moneda, donde realizaron un recorrido por sus instalaciones y visitaron la Secretaría General de la Presidencia y la Secretaría General de Gobierno, conociendo de cerca espacios que forman parte del funcionamiento del país.

La tecnología, protagonista de sus proyectos, fue abordada desde una perspectiva diferente junto a Google. A través de un taller de bienestar digital, los escolares analizaron situaciones cotidianas para comprender cómo las experiencias en internet influyen en sus emociones, qué responsabilidades tienen como usuarios y cómo pueden utilizar las herramientas digitales en beneficio de otras personas.



CEDIDA

Los equipos presentaron sus pitches en el EtMday, frente a un jurado y al público general



HÉCTOR FLORES

OpenEye, el equipo ganador de la décima versión, al conocer el veredicto del jurado.



MANUEL FERNÁNDEZ B.

Daniel Daccarett, cofundador de Emprende Tu Mente, escuchó las presentaciones de los equipos en el EtMday

SESENTA SEGUNDOS PARA PRESENTAR SUS INNOVACIONES

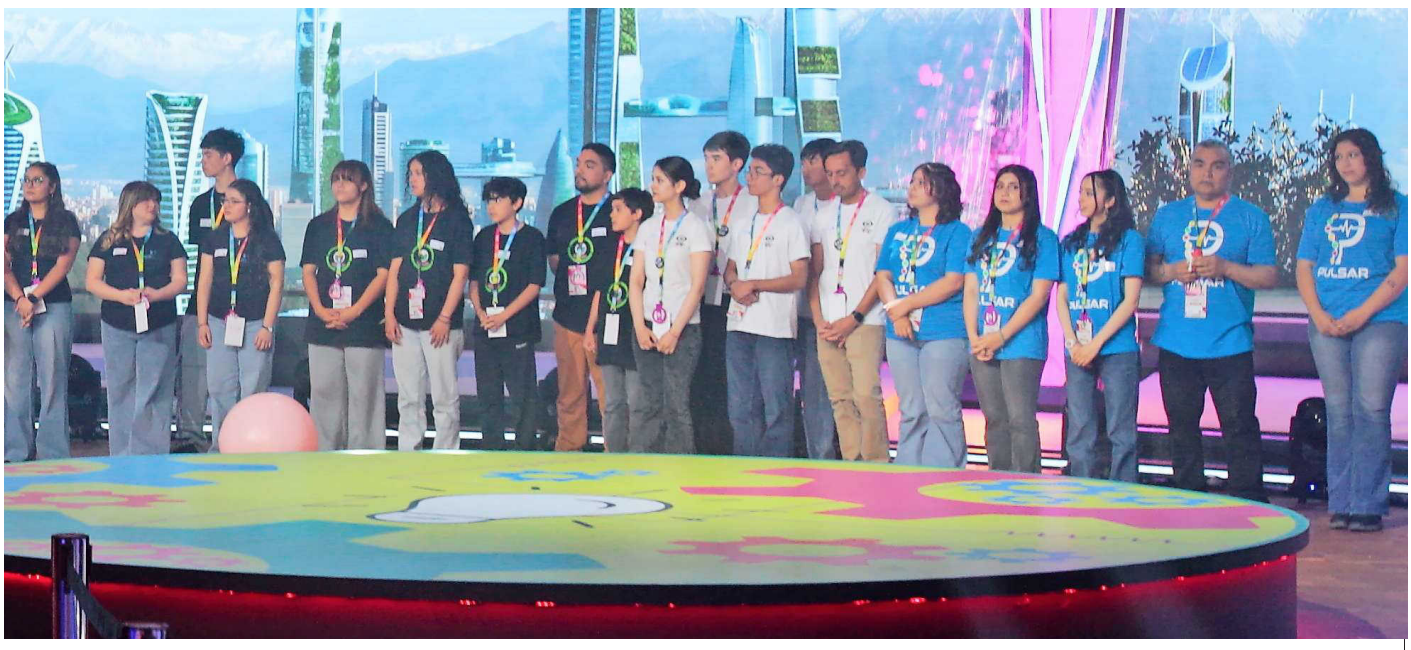
Con la apertura de EtMday 2026, el jueves en el Parque Bicentenario de Vitacura, llegó el momento de poner en práctica sus habilidades comunicacionales. Sobre el escenario Celeste, los 16 equipos finalistas nacionales enfrentaron un desafío distinto al de programar, diseñar o construir sus prototipos: sintetizar meses de trabajo en un *pitch* de apenas un minuto.

Ante un jurado compuesto por empresarios, autoridades y referentes de la innovación, los estudiantes dieron a conocer soluciones vinculadas a la ciencia, la sostenibilidad, la seguridad y la inclusión, evidenciando la diversidad de problemáticas que pueden abordarse desde la innovación escolar.

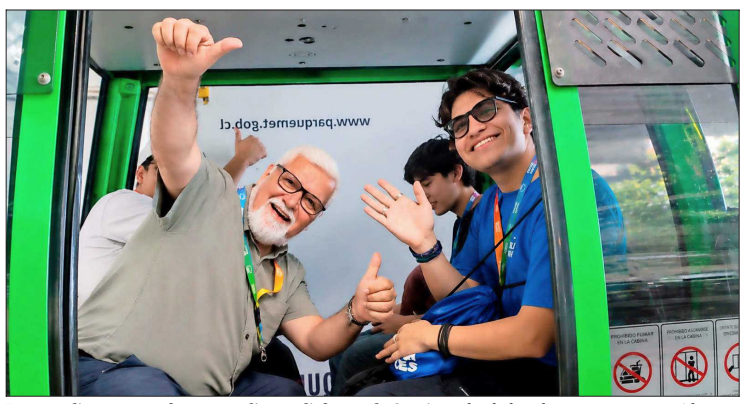
El escenario también fue un espacio para celebrar los diez años de Los Creadores. Un video conmemorativo repasó los principales hitos del certamen, mientras que la ceremonia reconoció a las organizaciones que han acompañado su trayectoria y a Natalia Navarro, docente que participa en la iniciativa desde 2021 y que, junto a sus estudiantes, alcanzó el primer lugar nacional en 2024 con el proyecto ElektroNet.

Las oportunidades que se abren tras participar en el concurso también quedaron reflejadas en la experiencia de Synautis, equipo de La Araucanía que obtuvo el primer lugar nacional en 2025. Como parte de su premio, sus integrantes viajaron a Boston, Estados Unidos, donde pudieron acercarse a un ecosistema internacional de innovación y presentar su desarrollo tecnológico ante nuevos interlocutores.

“Vivirlo juntas fue increíble, y también poder presentar nuestro proyecto a personas que veíamos tan lejanas cuando empezamos, porque nuestro proyecto nació en la región de La Araucanía, igual bien lejos de la capital de Chile. Entonces nosotras estábamos bien orgullosas también de representar la descentralización”, recuerda Laura Álvarez, integrante de Synautis, sobre el viaje.



La gran final se vivió en uno de los estudios de TVN, en donde se premiaron a los primeros tres lugares.



CEDIDA

Los estudiantes y profesores pudieron disfrutar de Santiago desde las alturas, en un recorrido por el teleférico del cerro San Cristóbal



Los ganadores regionales además visitaron la U. Católica de Chile.



"Una vez más vivimos una gira cargada de emociones, nos sigue sorprendiendo el talento que existe en Chile y Perú".

PAULA ACOSTA
Líder de la iniciativa Los Creadores de Fundación Kodea.



Durante su paso por La Moneda, fueron recibidos por el subsecretario Gonzalo Arenas, vocero de Gobierno

La posibilidad de proyectar sus intereses tecnológicos más allá de la etapa escolar también estuvo presente durante la última visita universitaria de la gira. En la Pontificia Universidad Católica de Chile, los finalistas participaron en talleres prácticos de ciencia y tecnología y compartieron con estudiantes de ingeniería, entre ellos antiguos participantes de Los Creadores que hoy cursan sus estudios superiores, quienes les entregaron consejos a partir de sus propias experiencias.

Finalmente, al término de la semana, las cámaras de televisión reemplazaron a los laboratorios y auditorios. En los estudios de TVN se realizó la gran final de Los Creadores 2026, presentada por NTV, el canal cultural y familiar de la señal pública. La jornada comenzó con el desfile de los 16 equipos ganadores regionales por una alfombra azul, antes de revelar cuáles eran los ocho seleccionados para disputar el primer lugar nacional, tras la evaluación realizada el día anterior en EtMday.

Esta vez, los escolares contaron con solo 45 segundos para presentar sus proyectos y otros 30 para responder una pregunta del jurado, integrado por Marian López, directora de Educación de Fundación Kodea; Vandie Dumaboc, egresada de Neurociencia Computacional de la Universidad de Harvard, y Gabriel León, bioquímico y divulgador científico. La creatividad de las soluciones, su impacto en la comunidad y la calidad de las presentaciones fueron los criterios evaluados.

"Es muy lindo ver cómo muchas de las problemáticas que los jóvenes identifican en sus propias comunidades influyen fuertemente en el tipo de soluciones que ellos deciden buscar", destacó León tras escuchar las presentaciones.

En una competencia que se definió por centésimas, Open Eye, de la Región de Los Lagos, obtuvo el primer lugar con un programa que utiliza inteligencia artificial para detectar señales de fatiga y prevenir accidentes de tránsito. Sus integrantes serán los próximos representantes del talento digital escolar chileno en Boston.

El segundo lugar fue para Pulsar, de la Región de Aysén, con una prenda inteligente que ayuda a adoptar una postura correcta para medir la presión arterial, mientras que Silabario Interplanetario, de Ñuble, obtuvo el tercer puesto con una experiencia inmersiva para fortalecer la comprensión lectora.



CEDIDA

Anil Sadarangani recibió a los equipos en la U. de los Andes.

El público también tuvo voz en la premiación. Con una participación récord de 10.635 votos, el Premio Impacto a la Comunidad recayó en EcompostIA, del Colegio San Marcos de Valdivia, que desarrolló una compostera inteligente y predictiva.

Tras diez años de Los Creadores y más de 11 mil estudiantes que han participado en el certamen, Fundación Kodea busca ampliar el alcance de la iniciativa y acercar estas oportunidades a nuevos territorios.

"Una vez más vivimos una gira cargada de emociones, nos sigue sorprendiendo el talento que existe en Chile y Perú. Esta también fue una oportunidad para mirar hacia el futuro y proyectar una nueva década de innovación escolar, en la que esperamos sumar a más niñas, niños y jóvenes que quieran transformar la realidad de sus comunidades", expresó Paula Acosta, líder de la iniciativa Los Creadores de Fundación Kodea.



CEDIDA

Las actividades de recepción con que partió la gira 2026.



"Son excepcionales los proyectos, con mucho propósito, con mucha capacidad. Cuando uno ve esta juventud queda muy entusiasmada y contenta con el futuro de Chile".

ALEJANDRA MUSTAKIS
Empresaria y escritora.

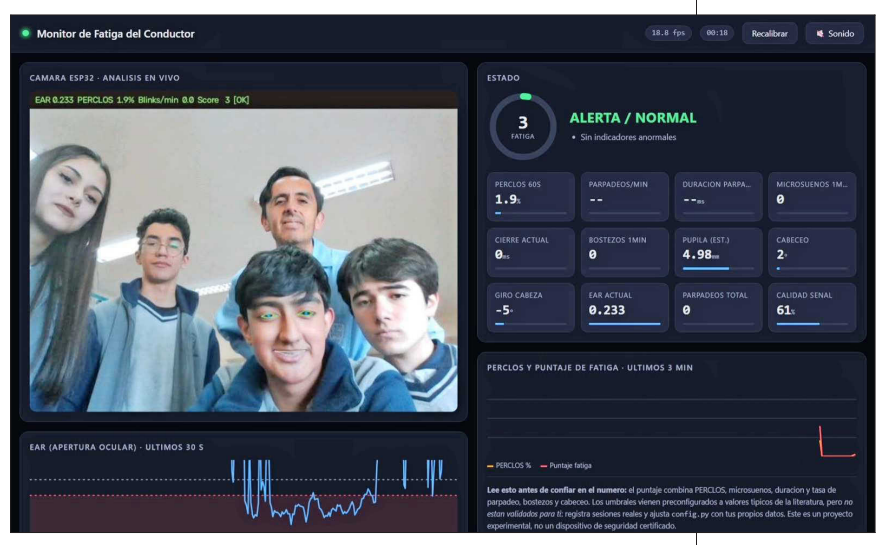


CEDIDA

El equipo ahora se prepara para su viaje a Boston, donde expondrán su proyecto en lugares como el MIT y Harvard..

GANADORES DE LA DÉCIMA EDICIÓN DEL PREMIO DE TALENTO DIGITAL ESCOLAR LOS CREADORES

Open Eye: los escolares de Los Lagos que buscan combatir los microsueños al volante con IA



CEDIDA

Las pruebas que hizo el equipo con el programa de reconocimiento.

A partir de experiencias familiares, cuatro estudiantes desarrollaron un sistema que monitorea los parpadeos y movimientos de la cabeza de los conductores para detectar señales de fatiga y emitir alertas sonoras. Tras obtener el primer lugar nacional, viajarán a Boston y esperan incorporar cámaras infrarrojas para continuar perfeccionando su tecnología. **FERNANDA GUAJARDO**

"Jurado, cierren los ojos, e imaginen que van manejando a 50 km/h. Les cuento que acaban de manejar media cancha de fútbol a ciegas". Así comenzó la presentación de Open Eye en la gran final de Los Creadores 2026. Bastaron unos segundos para que los escolares pusieran sobre la mesa la dimensión del problema que buscan resolver: la distancia que puede recorrer un automóvil sin que su conductor esté consciente de lo que ocurre frente a él.

Con una propuesta que combina programación e inteligencia artificial para prevenir accidentes de tránsito asociados a la fatiga y los microsueños, Mario Díaz, Luciano Ñirril, Diego Vega y Agustina Valdebenito, estudiantes de la Región de Los Lagos, acompañados por su profesor Erwin Yáñez Mansilla, obtuvieron el primer lugar nacional de la décima edición del certamen impulsado por Fundación Kodea, "El Mercurio", TVN y Medios Regionales.

Aunque todavía están en edad escolar, los jóvenes decidieron abordar una problemática que afecta a quienes pasan largas jornadas detrás del volante. La inspiración surgió de conversaciones familiares y experiencias cercanas que despertaron su interés por investigar los riesgos asociados a la somnolencia durante la conducción.

"Luego empezamos a investigar y nos encontramos que este problema era mucho más grave de lo que pensábamos y que había una forma de solucionarlo mediante la programación y tecnología", dice Mario.

Los estudiantes encontraron una oportunidad en el comportamiento del propio conductor. Los movimientos de su cabeza y la forma en que parpadea pueden entregar información sobre su nivel de atención, señales que Open Eye identifica mediante un sistema de monitoreo en tiempo real.

El programa utiliza IA para analizar estos indicadores y determinar si existe un riesgo asociado a la fatiga. Cuando identifica señales de alerta, activa un sonido para advertir al conductor, con el objetivo de que pueda reaccionar antes de que la somnolencia derive en un accidente.

Sin embargo, el desafío que se plantearon los escolares no es únicamente tecnológico. Durante su investigación también identificaron una barrera económica en el acceso a los sistemas de monitoreo disponibles, por lo que buscan desarrollar una alternativa que permita acercar estas herramientas de prevención a más personas.

"Nos proyectamos para que prevenir la fatiga deje de ser un lujo y se convierta en una norma obligatoria del siglo XXI, ya que la seguridad al volante no es un privilegio, es un derecho", señaló Agustina.

DE LOS LAGOS A BOSTON

Durante la gran final en NTV, Open Eye fue uno de los ocho equipos seleccionados para disputar el primer lugar nacional, tras la evaluación de los proyectos realizada el día anterior en EtMday. Los jóvenes tuvieron 45 segundos para presentar su iniciativa y otros 30 para responder una pregunta del jurado, integrado por especialistas en educación, ciencia y tecnología.

La competencia se definió por centésimas. Los estudiantes de Los Lagos se quedaron con el primer lugar, obteniendo como premio un viaje a Boston, EE.UU.

"Yo no me lo esperaba. De hecho, cuando hice el pitch, pensé de todo. Dije: 'Ay, siento que lo hice mal'", recuerda Agustina quien, pese a los nervios de la presentación, ya pensaba en cómo compartir la noticia con su familia. "Me sentí emocionada, inspirada. Lo quería conversar inmediatamente con mi mamá".

Antes de llegar a esa instancia, los integrantes de Open Eye participaron en la Gira de Innovación, que durante cinco días reunió en Santiago a los ganadores regionales de Chile y al equipo vencedor de Perú. Allí recorrieron universidades, participaron en talleres tecnológicos y compartieron con empresarios, emprendedores y otros escolares interesados en desarrollar soluciones para sus comunidades.

Para Valdebenito, esos encuentros fueron uno de los aspectos más significativos de su paso por el certamen.

"De verdad que lo que más destaco acá es la gente, porque aquí todos son buena onda, todos tienen algo para contarte y ayudarte. Y la verdad que todas las personas a mí me parecieron interesantes y muy amables. Así que yo creo que ese es el verdadero regalo, señala.

Ahora Boston será el próximo destino de los cuatro estudiantes, quienes, como parte de su premio, tendrán la oportunidad de conocer uno de los principales ecosistemas de innovación y tecnología del mundo.

Pero los planes del equipo también consideran continuar trabajando en Open Eye. Uno de sus próximos objetivos es incorporar cámaras infrarrojas, una tecnología que podría contribuir al monitoreo de los conductores en condiciones de baja iluminación, especialmente durante los desplazamientos nocturnos.

El costo de estos componentes, sin embargo, representa una dificultad para los escolares, quienes ya comenzaron a pensar en alternativas para financiar esta nueva etapa del desarrollo. "Queremos agregar cámaras infrarrojas... creo que lo vamos a hacer una lucatón para conseguirlas, porque son muy caras", adelanta Valdebenito.

PRIMER LUGAR DE LOS CREADORES 2026 EN PERÚ:

Escolares de Lima crean lentes inteligentes para facilitar la movilidad de personas con discapacidad visual

Inspirados en la experiencia de uno de sus compañeros de clases, tres estudiantes desarrollaron Ñawi, un dispositivo que detecta obstáculos mediante sensores. El equipo ya incorporó un sistema de GPS y un modo de pánico al prototipo, y busca implementar asistencia por voz. **FERNANDA GUAJARDO**



ÑAWI

Jesús Camero, Camilo Vega y Ángel Ormeño, alumnos de 1º de secundaria, fueron guiados por el profesor Daniel Béjar.

Mientras un bastón blanco permite identificar desniveles y obstáculos cercanos al suelo, elementos como ramas de árboles o estructuras que sobresalen a la altura del rostro pueden resultar más difíciles de advertir. Una problemática que Ángel Ormero, Jesús Camero y Camilo Vega, estudiantes de la Institución Educativa Emblemática 1070 Melitón Carvajal, de Lima Metropolitana, decidieron abordar mediante la tecnología.

Así nació Ñawi, un proyecto que busca facilitar el desplazamiento de personas con discapacidad visual a través de unos lentes equipados con sensores. Con esta iniciativa, los escolares obtuvieron el primer lugar de Los Creadores 2026 en Perú, reconocimiento que los llevó a representar a su país en Santiago de Chile.

Para identificar las necesidades que debía abordar su dispositivo, no tuvieron que ir demasiado lejos: Camilo, uno de los integrantes del equipo, tiene discapacidad visual. Su experiencia se convirtió en el punto de partida de la investigación.

"Se nos dio la idea principalmente porque en nuestro salón hay un compañero que participó en este proyecto llamado Camilo Vega", explica Ángel Ormero. A través de su participación, agrega, buscaron conocer "qué problemas tiene, qué incomodidades tiene, qué cosas no le gustan".

Con una placa Arduino Nano, una batería de litio, sensores y otros componentes electrónicos, los escolares construyeron un prototipo capaz de detectar objetos a la altura del rostro y el torso, a una distancia de entre uno y dos metros. Cuando identifica un obstáculo, el dispositivo activa alertas sonoras y vibratorias para que el usuario pueda reaccionar. La propuesta no busca reemplazar el bastón blanco, sino ampliar su alcance como herramienta.

Camilo también fue el encargado de poner a prueba los lentes, lo que permitió al equipo conocer cómo su creación podía desenvolverse fuera del ejercicio de programación. "Lo probaba y se sentía más cómodo. Sentía como si todo se le facilitara", recuerda Ormero sobre la experiencia de su compañero.

Los escolares quieren que Ñawi no solo permita advertir la presencia de objetos cercanos, sino que también incorpore herramientas que contribuyan a la seguridad de sus usuarios frente a otras situaciones. Para ello, ya comenzaron a desarrollar nuevas versiones del dispositivo.

"Recientemente ya le hicimos una actualización donde le añadimos GPS y un modo de pánico. Ahora la siguiente actualización que planeamos añadir sería una implementación de voz", adelanta Ormero.

La evolución del prototipo ha ido de la mano de una experiencia que también les permitió llevar su trabajo más allá de las fronteras de su país. Para los tres escolares, ganar la competencia en Perú significó la posibilidad de presentar ante una audiencia internacional una solución surgida de las necesidades de su propio entorno.

"Fue una experiencia maravillosa porque pudimos lograr algo internacional y llegamos a representar nuestro Perú acá en Santiago de Chile", afirma el estudiante.

De regreso en Lima, el equipo espera retomar el trabajo con nuevas versiones de Ñawi, perfeccionar la calidad de sus componentes y ampliar las funcionalidades de los lentes. La asistencia por voz será el siguiente desafío tecnológico de los jóvenes.

EL BALANCE DE QUIENES IMPULSARON EL PROYECTO EN 2017 DESDE KODEA, "EL MERCURIO" Y TVN

La primera década de Los Creadores, en la mirada de sus fundadores: "Es muy esperanzador ver el resultado"

Mónica Retamal, Juan Jaime Díaz y Jaime de Aguirre creen que el proyecto ha sido clave en impulsar un cambio cultural, pero advierten que aún hay camino por recorrer, pues muchas de las mejores experiencias que se dan en el programa siguen ocurriendo "a pesar del sistema escolar y no gracias a él".

MANUEL FERNÁNDEZ BOLVARÁN



El 10 de agosto de 2017 se realizó el lanzamiento de la primera edición de Los Creadores, liderado en ese entonces por Gabriel Vergara, editor de Medios Regionales; Juan Jaime Díaz, subdirector de "El Mercurio"; Mónica Retamal, fundadora de Kodea; Jaime de Aguirre, director ejecutivo de TVN, y Cristián Zegers, director de "El Mercurio".

Por su veta emprendedora, Mónica Retamal dice que tiene desarrollado un gran sentido de la oportunidad. Por eso cuando estaba partiendo con Fundación Kodea, con el sueño de instalar en la agenda pública la importancia de la educación digital y surgió —por una casualidad— una oportunidad de tener una reunión con "El Mercurio", la tomó de inmediato.

Así llegó, a inicios de 2017, con una idea a la oficina de quien entonces era subdirector del diario, Juan Jaime Díaz. "El tema en ese minuto era cero sexy, nadie hablaba en agenda pública de la necesidad de formar pensamiento computacional. Y le dije que algo teníamos que hacer, pero mostrando el talento que hay en los niños", recuerda.

Díaz, quien venía de hacer un máster en Innovación y estaba involucrado —a través de Economía y Negocios— en proyectos como el Premio Avonni y 100 Mujeres Líderes, rápidamente se entusiasmó con el concepto. "Nosotros estábamos impulsando la cultura del emprendimiento y la innovación. Ese era un objetivo y dio origen a secciones y luego al cuerpo Innovación. Entonces, cuando Mónica vino con esto, hizo todo el sentido", narra.

Luego de algunos meses, la idea de Los Creadores tomó forma, pero él pensó que faltaba un ingrediente clave: "No podíamos estar solos los dos, se necesitaban dos socios más".

Uno era la red de Medios Regionales, para amplificar la convocatoria a nivel territorial, y otro era un canal de televisión que apuntalara la visibilidad de la iniciativa. Así que fueron a hablar con Jaime de Aguirre, a la sazón, director ejecutivo de TVN. "Nos demoramos muy poco en convencerlo", relata Díaz.

"En la televisión siempre existió esta preocupación de vincularse con las audiencias, de estar con los oídos abiertos a lo que pasa en la sociedad. Y eso no necesariamente se da a través de un programa de televisión, sino que también de la relación directa. Y a mí me pareció una estupenda idea hacernos cargo del tema de la creatividad, de la gente joven, de los chicos, del futuro, de lo que viene", rememora De Aguirre.

Así, el 10 de agosto de 2017 se lanzó la primera convocatoria al premio al talento digital escolar Los Creadores. Y una década más tarde, los padres del proyecto, dos de ellos con nuevos cargos laborales, vuelven a verse las caras. Y lo hacen en el EtMday, el festival de emprendimiento en el cual se realizó la final de la décima versión del concurso. Estas son sus reflexiones sobre lo logrado y los desafíos pendientes.

> **"El pesimismo no nos lleva a ningún lado y cuando uno ve Los Creadores,** realmente se reconforta. Si hay algo en lo que tenemos que apostar es a lograr la mejor educación que podamos darle a nuestros hijos, porque ese es el futuro".
>
> **MÓNICA RETAMAL**
> Directora ejecutiva de Kodea.

JUAN JAIME DÍAZ: "VENÍA UN CAMBIO CULTURAL EN EL PAÍS Y LOS NIÑOS NO PODÍNA QUEDAR AL MARGEN"

"Los Creadores fue darse cuenta que venía una cosa tremendamente importante, que era la innovación y el emprendimiento, que iba a ser relevante también entre los niños. Venía un cambio cultural en el país y los niños no podían quedar al margen.

Y cuando empujas estos cambios culturales, logras cosas que a veces no te das cuenta. Una vez lo contó una mamá: que sus hijos en ese momento se interesaban en lo digital y, por lo mismo, no eran muy populares en su colegio, por decirlo de alguna manera. Pero ganaron Los Creadores, fueron a Boston y pasaron a ser los *rockstars* del colegio. Entonces la personalidad de esos niños cambió. O había algunos que apenas hablaban y tenían que aprender a presentar su proyecto en inglés y generaban la habilidad. De alguna manera, Los Creradores logró que la tecnología te hiciera ser *cool*. Y todo esto en un momento de la vida, como la infancia y la preadolescencia, que es perfecto si tú quieres cambiar culturalmente una sociedad.

Y eso es algo que le interesa también a un medio de comunicación. Este es un proyecto muy querido para 'El Mercurio' porque, en general, para los medios, con todos los cambios que se viven y la rapidez tecnológica, empiezas a quedarte muy guardado. Y estas iniciativas te conectan con los jóvenes, esos futuros lectores que suelen estar en otras plataformas, lo que te revitaliza e impulsa también a los liderazgos jóvenes dentro del medio".

MÓNICA RETAMAL: "HEMOS IDO SINTONIZANDO CON ESTA COMO NUEVA ERA"

"Partimos con un premio muy enfocado en los niños más techie, pero nos empujamos a ampliarlo. Y tomamos dos grandes decisiones. La primera fue pedir el apoyo del Ministerio de Educación, lo que ha sido fundamental, porque la señal que eso envía a la escuela es clave; cuando lo dice el ministerio, cambia completamente la escala y esa es la importancia de las políticas públicas. Y la segunda fue armar una academia que funciona todo el año desde marzo con clases que se hacen permanentemente para los docentes y los niños que están desarrollando estos prototipos. Ahí participan empresas y un montón de voluntarios que ayudan a los niños a mejorar los prototipos.

Diría que una evolución clave es que el premio no está pensado solo como algo técnico, sino como una instancia que desarrolla las habilidades del siglo XXI. Aquí premiamos el trabajo en equipo, el pensamiento creativo, la capacidad de comunicar y los equipos han ido madurando esto, y se ve en cómo ha ido mejorando la calidad de los pitch.

Hemos ido sintonizando con esta nueva era, que tiene que ver como cómo los humanos nos paramos frente a la revolución digital. Porque las máquinas van a seguir mejorando y van a seguir y seguramente van a ser mucho más inteligentes que nosotros por lejos. Pero la pregunta es cómo los seres humanos vamos a poder gestionar esta relación con las máquinas y uno ve que estos niños se da cuenta de que esa es la clave de la educación del futuro.

Porque para nosotros el cambio tiene que ser sistémico. Lamentablemente, todo esto bueno que pasa en Los Creadores ocurre a pesar del sistema escolar y no gracias a él. Pero eso tiene que cambiar. Un camino es esperar y estoy segura de que la educación, tarde o temprano, tiene que cambiar. Pero que ocurra espontáneamente toma mucho tiempo. Cuando tú sensibilizas a los *stakeholders*, a los que toman decisiones, esos cambios se pueden apurar.

Por eso traemos al jurado a representantes de empresas, del ministerio, del Congreso, etc. Así se dan cuenta de que aquí hay algo fundamental y eso instala la conversación sobre lo importante que es que la innovación temprana entre la escuela, que la educación digital se dé en la escuela. Todo eso hace que a nosotros nos sea mucho más fácil empujar estos cambios, para que se den de manera más relevante".

> **"Antes de darles el celular a los niños hay que educar con celular,** con contenido y con creatividad. Esa es la forma de ocupar esta oportunidad de manera positiva".
>
> **JAIME DE AGUIRRE**
> Director ejecutivo del Centro Cultural Estación Mapocho, exdirector ejecutivo de TVN.

JAIME DE AGUIRRE: "ES EXTRAORDINARIO QUE HAYA ESA CANTIDAD DE NIÑOS INVOLUCRADOS EN INNOVACIÓN"

"Cuando te comprometes a algo y funciona, hay una es una sensación del deber cumplido. Hace 10 años, el país se estaba moviendo hacia conceptos nuevos y no se podía dejar a los niños atrás. A mí me parece extraordinario lo que se ha conseguido. Es extraordinario que haya esa cantidad de niños involucrados en emprendimiento, innovación y creación. De esa manera avanzan los países y me alegra que hayamos tenido el pequeño arrojo de involucrarnos en una cosa así.

En este tiempo ha surgido, precisamente por un mundo que se tecnologiza, un individualismo que te invita a comunicarte solito con quien tú quieras a la velocidad que quieras y en el momento que quieras. Una de las cosas que han cambiado para mal es que hoy los proyectos colectivos se hacen más complejos. En ese sentido, a la televisión no puede no entusiasmarle una cosa de esta naturaleza. También hay historias que nacen de aquí, de una experiencia como esta, que pueden ser las grandes historias que iluminen un poco lo que hoy día leemos en los medios, lo que escuchamos o que miramos en el en el celular. Y en ese sentido es muy esperanzador ver el resultado y ver cómo cambian los niños cuando uno se preocupa en serio de ellos. Cuando somos capaces de ofrecerles alternativas de crecimiento, alternativas complementarias a lo que se sabe a esta educación que viene de muy atrás y ofrecerles estas posibilidades que les dicen: 'Niños, importan para el futuro, de verdad'.

> **"Las cosas se pueden hacer cuando hay un sueño,** organizaciones dispuestas a ayudar y, lo más importante, líderes que superan las barreras, que no permiten un no y siempre siguen adelante".
>
> **JUAN JAIME DÍAZ**
> Director del Instituto de Directores de Chile, exsubdirector de "El Mercurio".



Jaime de Aguirre, Mónica Retamal y Juan Jaime Díaz se reunieron en el marco de la final de Los Creadores 2026, en el EtMday, para reflexionar sobre el proyecto.


INNOVACIÓN

Las potentes historias detrás del PREMIO LOS CREADORES


Escolares de la Patagonia chilena dejan su huella en Boston con proyecto de monitoreo oceánico

Start-Up Chile inicia llamado de programa The S Factory

Filadd, la plataforma interactiva para entrar a la universidad


EL MERCURIO innovación

Los Creadores 2022 reconoce a escolares que usan la tecnología para enfrentar los desafíos del país

Seis páginas de "El Mercurio" que muestran el impacto que han tenido los ganadores de Los Creadores a lo largo de esta década del proyecto.

15%

de los alumnos que participan en el centro del país proviene de hogares considerados de alto capital cultural, lo que evidencia el impacto social y las oportunidades que abre Los Creadores.

ELABORADA POR EL INSTITUTO MILENIO FUNDAMENTO DE LOS DATOS

Radiografía a las 10 generaciones de Los Creadores: **lo que más motiva a los participantes es el impacto social y el aprendizaje que logran**

La tecnología no solo es un aprendizaje a trabajar en sí mismo, sino que puede ser una palanca clave para que los profesores entusiasmen a los alumnos y les permitan desarrollar habilidades básicas. Esa es una de las claves que surgen del estudio, que además demuestra que "hay espacio en la escuela para incorporar metodologías de aprendizaje que ojalá sean interactivas, que sean basadas en proyectos", según Karla Cantuarias, de Kodea. **MANUEL FERNÁNDEZ BOLVARÁN**


CEDIDA

Un grupo de ex-participantes de Los Creadores estuvo presente en la final de la edición 2026.

99,1%

de los alumnos recomendaría la experiencia a otros y un 94,7% volvería a vivirla.

57%

de los postulantes participa en Los Creadores motivado por el impacto social que puede lograr desarrollando sus soluciones. 42% lo hace por el mero hecho de aprender.

11 mil

estudiantes de todo el país han participado en Los Creadores desde su primera edición, en 2017.

900

proyectos y cerca de 1.836 textos procesados con inteligencia artificial fueron considerados por el Instituto Milenio Fundamento de los Datos para investigar el impacto del programa.

La mayoría

de los proyectos participantes proviene de establecimientos públicos o particulares subvencionados.

Al cumplir una década de la iniciativa Los Creadores, Fundación Kodea decidió ponerle números al asunto y medir el impacto que el premio está teniendo en el sistema escolar. Para ello, recurrió al Instituto Milenio Fundamento de los Datos, que analizó todo el material disponible en sus archivos: postulaciones, encuestas, comentarios del jurado, informes internos, videos de los alumnos exponiendo sus proyectos, etcétera.

El resultado es el informe "Los Creadores: Radiografía de una década" y que arroja datos que sirven para iluminar incluso decisiones eventuales en materia de política pública.

"Teníamos mucho material, y quisimos recurrir a un tercero para que los analizara. Y además, a Los Creadores lo hemos ido a monitoreando y hemos hecho mejoras de gestión de la iniciativa. Pero no habíamos hecho un ejercicio donde buscáramos conceptos que emergieran a nivel país. Quisimos que un tercero nos ayudara a ver si emergían temas que tuvieron que ver con fenómenos país y de interés para la política pública", explica Karla Cantuarias, gerenta de Sensibilización e Incidencia Pública en Fundación Kodea, sobre la motivación de realizar este trabajo.

EL MAPA SE DESCENTRALIZA

Una primera conclusión es que Los Creadores ha logrado ampliar su base de participación. La zona centro concentra a la mayor cantidad de estudiantes: 182 en 2021 y 383 en 2025. Pero las barras del norte (de 51 a 163) y del sur (de 90 a 161) muestran que esas zonas también crecen con fuerza. En el detalle regional destacan Coquimbo, que pasó de 7 a 67 participantes, y Ñuble, de 13 a 71

Además, el promedio de participación histórica de establecimientos públicos y subvencionados llega a 82%, la presencia femenina es paritaria y una gran mayoría de los participantes proviene de sectores de menor capital cultural.

Estos datos refuerzan la idea, implementada desde la pandemia, de convertir a Los Creadores no solo en un concurso, sino en un programa formativo que dura todo el año y que va incentivando a los escolares a ir desarrollando sus prototipos a lo largo de todo el año.

54%

de quienes participan en la zona sur del país son mujeres. En 2021, la cifra era de 42%. En la zona central, el dato llega a 50% y en el norte, es de 47%.


El jurado experto que definió a los ganadores regionales de este año.

CEDIDA

"Los *bootcamps* son preferentemente en regiones, de tal manera de hacer llegar la metodología de *design thinking* a la escuela. Y eso hace que efectivamente, al tener un contacto presencial, el beneficiario se compromete y está más dispuesto a seguir una ruta. Con los *bootcamps* queda instalada la curiosidad tecnológica y eso se aprecia en las cifras de más proyectos provenientes de fuera de Santiago", explica Cantuarias.

16%

de los proyectos son aplicaciones enfocadas en ayuda social. En tanto, 11% apunta a temas de accesibilidad e inclusión.

Pero quizás el dato que más impresiona del análisis es el referido a las motivaciones de los estudiantes para participar: la inmensa mayoría lo hace por el impacto social que pueden lograr o los aprendizajes que pueden adquirir con la experiencia.

"Fue lo que más nos emocionó. Nosotros pensábamos que les interesaba el premio, la competencia. Pero esto nos demuestra que los estudiantes se autoperciben como agentes de cambio en su comunidad. Sienten que tienen un rol y que pueden hacer algo por su comunidad. Y eso los motiva a aprender. Además, creo que detrás de esto hay una búsqueda de formas distintas de adquirir conocimiento. Están aburridos de solamente estar en la sala de clase", postula Cantuarias.

Esta lógica se traduce en los temas que abordan los proyectos. Encabezan el ranking las *apps* de ayuda social (16%), seguidas por la soluciones de educación digital (14%) y gestión de residuos (13%). Además, entre los 143 ganadores de la década, el gráfico por zona muestra que agricultura y biodiversidad pesa en todo el país (22% a 25%). El sur destaca en medioambiente y reciclaje (24%) y agua (22%). El norte, en educación (20%), discapacidad y accesibilidad (20%) y energía (18%). Y el centro reparte sus premios de forma más diversa.

UNA HERRAMIENTA TRANSVERSAL

Este dato también adquiere especial relevancia para el debate de política pública. La tecnología emerge de estos datos como una herramienta didácti-







14%

de los proyectos se enfoca en educación digital. Además, un 10% busca resolver desafíos vinculados con salud mental escolar.



Representantes del mundo académico, empresarial y político fueron parte del jurado final de este año, en el EtMday.



CEDIDA

Karla Cantuarias, gerenta de Sensibilización e Incidencia Pública en Fundación Kodea.

Ni la pandemia fue obstáculo para reconocer el talento digital escolar en 2021.



EL MERCURIO

13%

de los proyectos se refiere a temáticas de gestión de residuos, un 10% apunta a escasez hídrica, 7% a energías renovables, 7% a incendios forestales y 6% a cultivos y agricultura.

7%

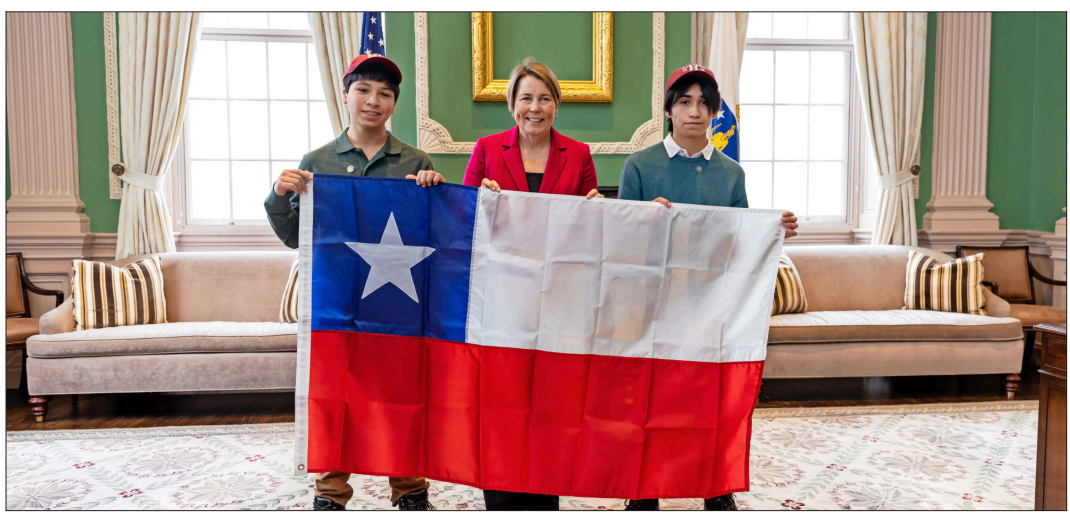
de los equipos elige como temática central de sus propuestas la salud y las personas mayores.

75%

de las iniciativas ganadoras desarrolla algún hardware o usa Internet de las Cosas. Solo 12% consiste en un software y la misma cifra es la que se basa en inteligencia artificial o ciencia de datos; eso sí, esta última cifra ha crecido fuertemente en los últimos dos años.

14.615

participaciones acumuladas se registran en la Escuela de Creadores, que opera *online*, de manera sincrónica y gratuita, con una comunidad histórica de más de 2.800 docentes.



CEDIDA

La gobernadora de Massachusetts, Maura Healey, recibió en su despacho a los ganadores de Los Creadores 2022, Renato y Vicente Naour, de Chiloé.

ca, una forma de motivar a los estudiantes a resolver problemas en las más diversas áreas del conocimiento. De hecho, una alta proporción de alumnos que no están interesados por seguir una carrera del área STEM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemática), igualmente muestra motivación por estos instrumentos.

"Eso fue un hallazgo para nosotros, y nos corrobora que lo que hace el premio simplemente es despertar curiosidad tecnológica. Nuestro foco no es crear emprendedores ni que los niños salgan programando apps o robots. Creemos que Los Creadores es una herramienta que permite trabajar con distintas asignaturas, sigue una metodología muy de aprendizaje basado en proyectos. Es decir, los equipos tienen un proyecto que los mantiene completamente entusiasmados durante meses y, a través de él, se vuelve posible conectar distintas asignaturas. Y en eso creo que es clave destacar que aquí ya tenemos 10 años de experiencia, hay un conocimiento acumulado de cómo hacerlo para que no sea visto por el alumno como una actividad extraprogramática", explica Cantuarias.

94%

de quienes están interesados en carreras que no tienen que ver con STEM incorporan tecnología en sus proyectos, lo que demuestra el carácter transversal de estas herramientas.

En esto último, cree que es clave que la política pública reconozca esto con espacios para que los profesores ligados al área tecnológica puedan trabajar este tipo de iniciativas desde la interdisciplina. En ese sentido, valora la propuesta de cambio curricular que lleva un par de años de debate.

"Cuando se cuando comenzó el proceso de actualización de bases curriculares de primero a sexto básico, y que hoy día todavía está en rodaje, se decidió que la asignatura de tecnología incorpora el eje de innovación. Ese es un reconocimiento al proceso de iteración de ideas, de pensamiento creativo. Creemos que hay que dedicarle un poco más de tiempo y hay que generar los puentes para que se trabaje con todas las asignaturas y que no dependa de una sola", argumenta.

Otro desafío que revela el estudio tiene que ver con quiénes son las personas que guían a los equipos. "Tenemos pocas docentes mujeres, eso nos invita a hacer un trabajo relevante de ahora en adelante. Son pocas las tutoras, algo está pasando ahí. Históricamente hemos tenido más tutores masculinos, y ahí creemos que tenemos que hacer un trabajo". añade.

—Algo que no abarca el estudio pero ha sido relevante estos 10 años es la internacionalización del proyecto a Perú. ¿Cómo evalúan ese proceso?

"Ha sido un ha sido una grandísima sorpresa trabajar con Perú. Nosotros traccionamos el premio desde acá y llevamos tres años yendo a Perú. Y cada vez que viajamos intentábamos visitar alguna escuela. Y ha sido una grata sorpresa que, de manera muy orgánica, muy poco a poco, boca a boca, con cero presupuesto de marketing, ha ido creciendo el interés".

—¿Hay datos al respecto?

"Fueron menos de 30 proyectos los que postularon en el primer año y ahora estamos en 110. Perú es muchísimo más grande, tiene 25 regiones y nosotros estamos abarcando prácticamente 19. Entonces estamos súper contentos en lo que se está logrando allá. Esperamos que en este cuarto año esa visibilidad vaya generando interés y podamos tener algún *sponsor* o patrocinante en 2027. Eso nos permitiría tener a un coordinador dedicado allá".

EL MERCURIO
innovación
SANTIAGO DE CHILE | 27 | 11 | 2026
innovacion@mercurio.cl

LAS REFLEXIONES DE QUINES LLEVAN VARIOS AÑOS COMPITIENDO EN LOS CREADORES:

Los profesores que trabajan para convertir **la innovación en parte de la cultura escolar**

"Innovar no significa necesariamente utilizar tecnología de última generación. Significa observar nuestro entorno, identificar necesidades, formular preguntas y buscar soluciones a través del conocimiento, la creatividad y el trabajo colaborativo", dice Natalia Navarro, docente del Colegio Particular Santa Cruz de Unco, Región de O'Higgins, quien participa desde 2021 y ganó el primer lugar nacional en 2024.

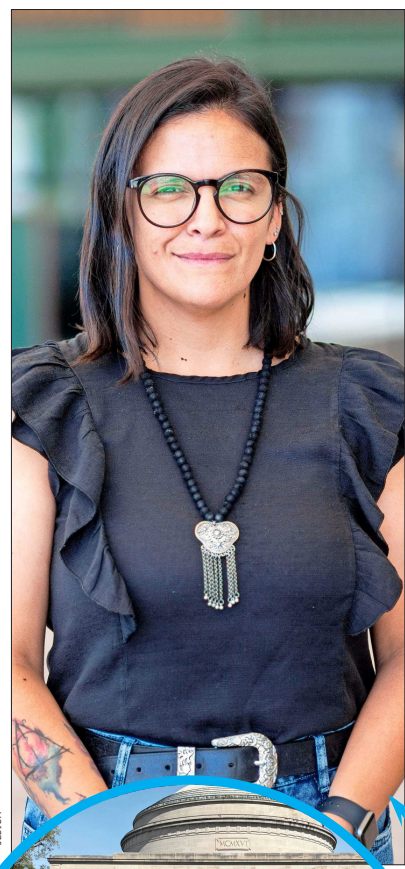
Para algunos docentes, participar en Los Creadores se ha convertido en una oportunidad de dar continuidad al desarrollo de proyectos tecnológicos en sus colegios, involucrar a nuevos estudiantes y promover una cultura de innovación que perdure en el tiempo.

Es el caso de Jorge Soto, profesor del Colegio San Jorge de Talca, de la Región del Maule, quien ha participado en cuatro ediciones y obtuvo el primer lugar nacional en 2021 con Can Reflect, proyecto que involucró a la comunidad escolar en la recolección de latas para construir placas reflectantes destinadas a la agricultura, una práctica que continúa hasta hoy.

"Para dar continuidad a la innovación, he tenido la posibilidad de capacitar a docentes del establecimiento que trabajan con los cursos más pequeños, acercándolos al uso de herramientas como la robótica, la programación y la construcción de prototipos. La idea es que los estudiantes conozcan estas tecnologías desde edades tempranas y desarrollen progresivamente sus habilidades. Además, los proyectos no necesariamente terminan cuando finaliza una competencia. Algunos quedan en una primera etapa o en un prototipo inicial y son retomados por nuevas generaciones de estudiantes, quienes continúan investigando, realizando pruebas e incorporando mejoras. De esta manera, cada equipo aprovecha los aprendizajes del anterior y aporta una nueva mirada", explica el docente.

Un casi similar es el de Natalia Navarro, profesora del Colegio Particular Santa Cruz de Unco, en la Región de O'Higgins, quien participa desde 2021 y ganó el primer lugar nacional en 2024 con ElektroNet. En 2022 fundó la Academia de Ciencias de su colegio para abrir nuevas oportunidades de aprendizaje e innovación a sus estudiantes.

"Creo profundamente que el aprendizaje debe trascender a quienes inicialmente participan. Por eso, buscamos que cada generación comparta sus conocimientos y abra oportunidades para quienes vienen después. En robótica, por ejemplo, estudiantes que han adquirido experiencia acompañan y enseñan a niños y niñas más pequeños. Así, además de desarrollar habilidades técnicas, fortalecen la empatía, la comunicación y el compromiso con los demás. También he procurado compartir mi experiencia con otros docentes, motivándolos a confiar en sus ideas y atreverse a desarrollar proyectos de innovación escolar. Creo que cuando compartimos lo aprendido y ayudamos a otros a abrir caminos, la innovación deja de ser un logro individual y comienza a multiplicarse", señala.



CEDIDA



Natalia Navarro, profesora del Colegio Particular Santa Cruz de Unco, participa desde 2021 y ganó el primer lugar nacional en 2024 con ElektroNet.





CEDIDA

Jorge Soto, profesor del Colegio San Jorge de Talca, ha participado en cuatro ediciones y obtuvo el primer lugar nacional en 2021 con Can Reflect.

Ambos coinciden en que el verdadero impacto de estas experiencias va mucho más allá de los premios. El desafío es que la innovación se convierta en parte de la cultura escolar, que los aprendizajes inspiren a nuevas generaciones y que cada estudiante descubra que tiene la capacidad de transformar su entorno, sin que su origen o contexto determine hasta dónde puede llegar. Y el gran desafío es cómo lograrlo.

"Se necesitan espacios, tiempo y confianza en las capacidades de los estudiantes. No basta con incorporar tecnología; también debemos enseñarles a observar su entorno, formular preguntas, investigar y construir soluciones para problemas reales. Es fundamental que los docentes cuenten, dentro de su jornada laboral, con tiempo para capacitarse, planificar estas experiencias y acompañar adecuadamente los proyectos. Asimismo, los establecimientos deben facilitar recursos, materiales y espacios que permitan trabajar con herramientas tecnológicas de manera continua y no solamente cuando se aproxima una competencia. También es importante fortalecer la colaboración con universidades, especialistas, empresas y programas como Los Creadores, especialmente para apoyar a escuelas de regiones", sostiene Soto.

"La innovación no puede depender exclusivamente de la motivación o el esfuerzo individual de algunos docentes; requiere tiempo, espacios, recursos, colaboración y, especialmente, comunidades educativas que valoren los procesos y no solamente los resultados. También debemos comprender que innovar no significa necesariamente utilizar tecnología de última generación. Significa observar nuestro entorno, identificar necesidades, formular preguntas y buscar soluciones a través del conocimiento, la creatividad y el trabajo colaborativo. Pero hay algo que considero fundamental: la innovación debe ir acompañada de formación humana. No basta con desarrollar estudiantes técnicamente competentes si no promovemos también la empatía, la responsabilidad, la perseverancia y el compromiso con los demás", complementa Navarro.

SURGIÓ EN 2021, DURANTE LA PANDEMIA:

Escuela de Creadores renueva su propuesta formativa con inteligencia artificial y nuevas tecnologías

Con más de 14 mil participaciones acumuladas, la iniciativa amplía su apuesta por la formación tecnológica escolar, incorporando inteligencia artificial y nuevas herramientas para estudiantes y docentes de todo Chile y Latinoamérica.



CEDIDA

Ricardo Valencia, profesor del Liceo San José UR, de la Región de Aysén, e *influencer* experto en IA, dictó una *masterclass* en la Escuela Creadores.

La Escuela de Creadores, un proyecto que comenzó en 2021 como un espacio de apoyo para estudiantes y docentes interesados en participar en Los Creadores, hoy se ha convertido en una propuesta formativa más integral, que va más allá de la postulación al premio y se adapta a los nuevos avances tecnológicos.

Este año, la iniciativa reorganizó su formación en etapas que acompañan el desarrollo de una solución tecnológica, desde la generación de una idea hasta su construcción, prueba y comunicación. La inteligencia artificial adquirió un papel protagónico en esta ruta, incorporándose como una herramienta clave para potenciar la creatividad y el desarrollo de proyectos. Un ejemplo de ello es la *masterclass* "Profes que innovan", impartida por Ricardo Valencia, profesor, encargado de Innovación y Estrategias Pedagógicas del Liceo San José UR, de la Región de Aysén, e *influencer* experto en IA.

"LA IA NO REEMPLAZA AL DOCENTE: AMPLIFICA SU ROL"

"Me parece excelente que Los Creadores esté apoyando a los docentes en todo este auge de la inteligencia artificial. La IA ya está en nuestras salas de clases, los estudiantes la usan todos los días, y como profesores no nos podemos quedar atrás. Por eso es tan valioso que existan espacios donde podamos aprender a usarla bien y con criterio", señala el creador de contenido, quien tiene más de 34 mil seguidores en sus redes sociales.

Destaca que esta tecnología puede ayudar a los profesores a ahorrar tiempo en tareas administrativas, personalizar sus clases y crear materiales adaptados a sus estudiantes. Una oportunidad que resume en una frase: "La IA no reemplaza al docente: amplifica su rol y democratiza la posibilidad de crear".

La Escuela de Creadores cuenta con 14.615 participaciones acumuladas, opera *online*, de manera sincrónica y gratuita, con una comunidad histórica de más de 2.800 docentes. Su crecimiento también se ve reflejado en la diversidad de sus participantes. Algunos hitos dan cuenta de ello: en 2024 y 2025, llegó a las 16 regiones del país, mientras que en 2023 la participación femenina superó el 50%.

Durante estos años, su oferta formativa ha incluido contenidos de electrónica, robótica con Arduino, desarrollo de aplicaciones, *design thinking* y comunicación de proyectos. Con el tiempo, se ha ampliado hacia nuevas áreas, como modelado 3D, videojuegos, diseño web e inteligencia artificial, incorporando también experiencias junto a organizaciones como Cenia, NTT Data Foundation y la Universidad del Desarrollo.

De cara a la próxima década, Paula Acosta, líder de Los Creadores en Fundación Kodea, explica que uno de los desafíos será ampliar sus oportunidades de formación, fortalecer las experiencias prácticas y avanzar en la medición de aprendizajes: "Queremos avanzar hacia rutas de aprendizaje progresivas, fortalecer las experiencias prácticas y generar mayores oportunidades de formación para docentes, de manera que la innovación pueda instalarse dentro de las comunidades escolares y trascender la participación en el premio. La aspiración para esta nueva década es que Los Creadores continúe consolidándose como un referente de innovación temprana".